



## Défi personnel, défi virtuel ou l'île du multimédia

Carole Fynn, John Fynn

### ► To cite this version:

Carole Fynn, John Fynn. Défi personnel, défi virtuel ou l'île du multimédia. Recherche et Pratiques Pédagogiques en Langues de Spécialité: Cahiers de l'APLIUT, 2005, XXIV (2), pp.124-129. hal-00926745

**HAL Id: hal-00926745**

**<https://hal.uca.fr/hal-00926745>**

Submitted on 10 Jan 2014

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**Carol Fynn** IUT Clermont 1

**John Fynn** Université Blaise Pascal, Clermont 2

**Défi personnel, défi virtuel ou l'île du multimédia**

**Personal challenges, virtual challenges or "Multimedia Island"**

**Mots-clés :** télé-réalité, approche communicative, laboratoire multimédia, apprentissage par les tâches, enseignement différencié.

**Key words:** reality TV, communicative approach, multimedia, computer suite, task-based learning, mixed ability classes.

**Résumé :** Présentation par deux enseignants d'un cours préparé conjointement et utilisé avec succès chez des publics différents. Des documents authentiques de type télé-réalité sont le point de départ d'un travail de médiatisation et de didactisation en vue de son utilisation en salle multimédia. Si le sujet est intéressant en lui-même, son exploitation doit susciter le désir de comprendre et d'échanger grâce aux tâches que les apprenants doivent accomplir. Ces tâches comprennent différents niveaux d'interactivité, des partages d'information, et des prises de décision. L'organisation de la salle multimédia pour un apprentissage des langues par les tâches prédispose elle-même à l'indispensable motivation.

**Abstract:** Presentation by two teachers of a successful lesson which they had prepared together and used with classes at different or mixed levels of ability. Authentic passages from a reality TV series were the starting point for the preparation of lesson materials for use in a multimedia lab. If the subject matter is of interest in itself, its exploitation in class should create a desire to understand and exchange ideas while carrying out the set tasks. These tasks include various levels of interactivity, information gap activities and decision-taking. The specific organisation of the multimedia lab is itself conducive to that indispensable requirement: motivation.

**Carol Fynn** IUT Clermont 1\*

**John Fynn** Université Blaise Pascal, Clermont 2\*

## **Défi personnel, défi virtuel ou l'île du multimédia**

### **Introduction**

Dans le cadre d'un atelier consacré à l'échange de pratiques pédagogiques, nous avons présenté une séquence pédagogique que nous avons utilisée à plusieurs reprises avec des publics différents. Avant d'aborder les contenus pédagogiques, nous expliquerons pourquoi nous avons choisi le thème du défi et de quelle manière l'environnement d'apprentissage contribue à la motivation des étudiants. Nous donnerons aussi un aperçu de notre travail de médiatisation, nécessaire à la préparation de cette séquence pédagogique en salle multimédia, à partir d'un document authentique de télé-réalité.

### **Le thème du défi**

Ce thème nous interpelle à deux niveaux, celui du téléspectateur et celui de l'acteur potentiel. Toutes les émissions de télé-réalité n'ont pas, bien sûr, le même intérêt, mais nous avons souvent remarqué, sinon l'engouement, au moins la curiosité des étudiants pour ce type de programme. Dans le cas qui nous intéresse, il s'agit d'une série d'émissions dont le thème est la construction d'une nouvelle communauté sur une île déserte. La valeur de l'émission au regard de nos objectifs pédagogiques est justement d'interpeller nos étudiants par rapport à leurs choix de vie et à leurs capacités physiques et psychologiques. Après réponse à l'inévitable question de savoir si on regarde ce genre d'émission de télé-réalité par intérêt ou par curiosité, chacun est plus ou moins amené à se poser des questions comme « oserais-je y participer ? » ou encore « serais-je à la hauteur de l'enjeu, le cas échéant ? » Autant de questions sur les défis personnels et virtuels qui ouvrent le débat dans notre classe de langue et qui ne manquent pas de susciter le dialogue.

Nous avons choisi de focaliser notre attention plus particulièrement sur l'aspect de la candidature des participants à l'émission. Cela nous permet de répondre, par exemple, à une partie des besoins linguistiques de nos étudiants dans les domaines de l'entretien d'embauche pour la partie orale et, pour l'écrit, les actes de candidature et autres lettres de motivation. Il s'agit donc d'un point commun à nos

---

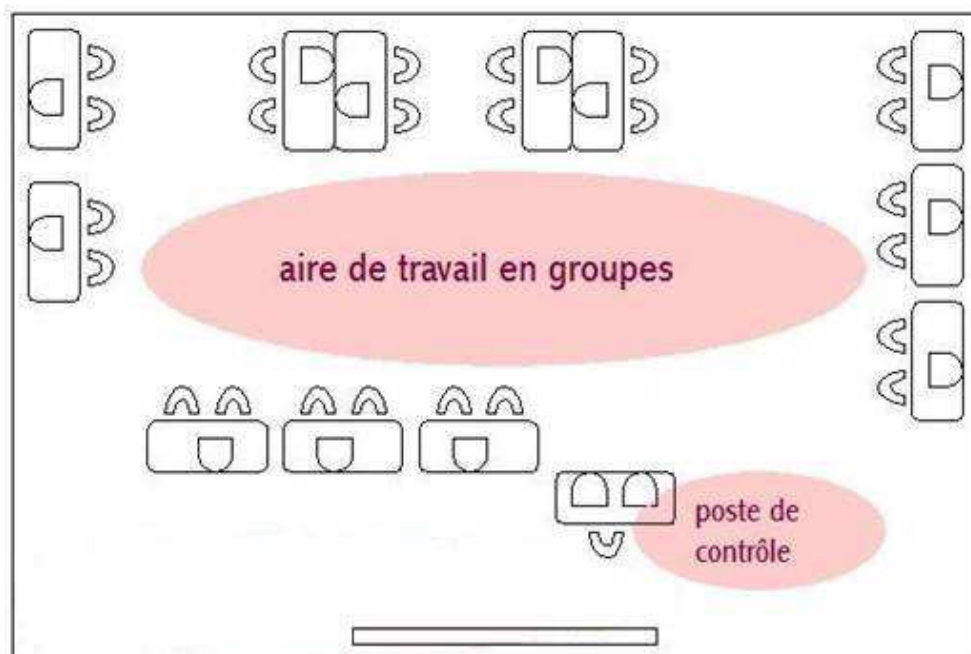
\* Carol Fynn est professeur agrégé d'anglais à l'IUT de Clermont 1 (département informatique). Dans une autre vie elle était co-auteur d'un manuel scolaire *Meeting People*, publié chez Hatier.

\*\* John Fynn est Maître de Conférences d'anglais à la Faculté de langues appliquées, commerce et communication de l'Université Blaise Pascal (Clermont 2). Il est responsable de l'Espace langue hypermédia, centre de langue spécialisé dans l'enseignement de l'anglais langue orale qu'il a fondé en 1991. Site web : <http://englishlab.univ-bpclermont.fr>

différents publics.

### **L'environnement d'apprentissage**

Schéma de disposition de laboratoire multimédia



L'enseignement dans nos salles multimédia respectives est fondé sur une approche communicative. La disposition particulière de nos salles favorise l'apprentissage par les tâches, apprentissage qui demande des recherches et des partages d'informations ainsi que des prises de décision. Dans cet objectif, nos meubles multimédia sont disposés en périphérie de la pièce afin d'aménager un espace de dialogue au centre. Les séquences multimédia et les travaux de groupe peuvent être alternés avec facilité. Lorsqu'ils sont devant leurs postes de travail, les étudiants travaillent en binômes afin d'être le plus possible en situation de communication, même face à un écran. Autant que faire se peut, la langue cible est la langue de travail en binôme comme en groupe.

Pour souligner notre problématique de façon humoristique, nous évoquons notre « île du multimédia » pour désigner cet espace de dialogue humain qui semble émerger comme un îlot au centre de nos laboratoires multimédia respectifs. Dans ces salles multimédia, différentes des modèles classiques, le centre de gravité pédagogique est souvent déplacé vers cet îlot pour que l'enseignant, ainsi positionné au sein de cette communauté d'étudiants, puisse conjuguer le travail en multimédia et le travail en face-à-face autour des tâches proposées. Cette façon de faire, alliée à un sujet intéressant, encourage, nous semble-t-il, la motivation des étudiants même lorsque le niveau est hétérogène.

## **Le travail de préparation et de médiatisation**

La séquence que nous avons choisie de présenter a trouvé son point de départ dans trois émissions consacrées à la sélection des nombreux candidats prêts à tenter cette expérience de télé-réalité. Pour des raisons pratiques nous avons limité notre sélection. Certaines de ces candidatures étaient retenues pour la suite de l'émission, d'autres non. Nous avons d'abord déterminé les extraits les plus adaptés à nos objectifs et conçu des exercices de compréhension orale. Ceux-ci se devaient d'être aussi variés que possible dans la forme, mais aussi et surtout dans la difficulté afin de tenir compte de l'hétérogénéité de certaines classes.

Les outils que nous utilisons le plus souvent sont bien connus de nos lecteurs : pages HTML et *Hot Potatoes* pour les exercices. Pour la médiatisation, il s'agissait surtout de numériser les extraits pour en faire des clips vidéo courts (une minute en moyenne) qui furent ensuite associés à notre sélection des candidats à l'aventure. Une petite mise en scène permet de présenter des liens vers ces candidats et vers les exercices. L'écran se divise en deux parties. Le clip vidéo approprié s'affiche sur la partie droite de l'écran et comprend une aide lexicale, tandis que les exercices d'aide à la compréhension s'affichent sur la partie gauche.

## **Les contenus pédagogiques**

Nous allons maintenant décrire la séquence pédagogique, étape par étape.

### **1. Mise en situation**

Cette partie se déroule avec la classe entière. Nous faisons une réflexion préalable sur la région géographique concernée par l'émission et le contexte propre au jeu lui-même pour réactiver du vocabulaire (*resourceful, caring* etc.), (re)voir certains autres éléments linguistiques utiles (*to face up to, put up with, not mind* etc.) et mettre nos apprenants en appétit. Les étudiants comprennent assez vite qu'il s'agit d'une émission de télé-réalité, et sont curieux de connaître la suite.

### **2. Introduction au rôle que les étudiants vont jouer**

Durant cette phase, les étudiants font connaissance avec le psychologue à qui incombe la tâche de sélectionner les candidats. Pour ce faire, ils se tournent vers les ordinateurs et regardent un premier clip qui résume le rôle du psychologue, rôle qui sera le leur par la suite. Pour faciliter cette écoute, nous avons conçu un exercice d'aide à la compréhension assez facile (test de closure avec liste de réponses justes), dans le but de mettre tout le monde en confiance. A la fin de cet exercice, nous posons deux questions aux étudiants : quelles sont les qualités requises pour assumer ce défi et comment faut-il tester les candidats ?

### **3. Distribution des tâches, compréhension orale**

Rappelons que les étudiants travaillent en binômes. Dans les classes plus hétérogènes les binômes sont constitués selon le niveau de langue. Pour le travail de compréhension, les étudiants doivent regarder un ou deux clips vidéo présentant un ou plusieurs candidats. Le choix des séquences à regarder par chaque binôme s'effectue selon des critères de niveau de langue. Certains clips présentent plusieurs candidats tandis que d'autres n'en présentent qu'un seul. Les premiers, moins élaborés, sont plus faciles à aborder et, de ce fait, sont mieux adaptés aux étudiants ayant plus de difficultés en anglais. Ainsi chaque binôme est en mesure de comprendre les éléments essentiels apportés par « son » candidat ou « ses » candidats. Il aura donc une partie importante des informations nécessaires pour la suite, quel que soit son niveau d'anglais. A ce stade, nous demandons aux étudiants de réfléchir aux points forts et aux points faibles de leur(s) candidat(s) ainsi qu'à leur motivation et d'imaginer comment ceux-ci peuvent contribuer à ce projet de vie en communauté.

### **4. Partage des informations recueillies et prise de décision**

Les binômes doivent maintenant défendre leur(s) candidat(s) en les présentant à tour de rôle à la classe. En prenant le contrôle des postes, nous utilisons le système de pilotage du laboratoire pour diffuser sur chaque poste, au rythme de chaque présentation, une image du candidat concerné que les autres ne connaissent pas encore. Si besoin est, nous encourageons les étudiants à réutiliser les éléments linguistiques vus au début de la séquence pédagogique. Les étudiants savent que cette étape sera suivie d'un vote : ils sont donc motivés pour écouter la présentation faite par leurs camarades. Un véritable échange s'installe pendant cette étape. Le vote final n'est jamais prévisible et le choix du candidat par l'ensemble du groupe varie toujours en fonction de la façon dont les étudiants ont présenté leur(s) candidat(s).

### **5. Découverte de la sélection réelle et suite du travail**

Nous comparons le vote des étudiants au choix effectué réellement par le psychologue, ce qui provoque une discussion plus générale.

Plusieurs possibilités s'ouvrent pour la suite du travail. Selon les besoins des étudiants on choisira parmi ces options : enregistrements de dialogues sur les ordinateurs, fiche de renseignements à remplir pour participer à une émission de télé-réalité ou exercices écrits fondés sur la suite de l'émission. Par exemple, nous pouvons demander, aux étudiants d'interroger les nouveaux habitants au bout de quelques mois de leur vie sur l'île. Si cet exercice se déroule à l'écrit, les étudiants entrent leurs questions à l'aide du clavier. Les plus intéressantes seront diffusées à toute la classe pour commentaire éventuel. L'ensemble des fichiers contenant toutes les questions est sauvegardé.

L'enseignant apporte les corrections nécessaires et, lors de la séance suivante, en guise de corrigé, il distribue une feuille sur laquelle les étudiants retrouvent toutes leurs questions. Nous comparons alors ces questions à celles posées réellement par les téléspectateurs sur le site Web de l'émission.

#### **6. Variante pour étudiants spécialistes de la langue**

Dans ce cas, nous n'attribuons pas les exercices de compréhension orale à un binôme spécifique et le débat s'effectue selon les règles d'une discussion pyramidale. Chaque binôme présente son choix de meilleur candidat à deux autres étudiants. Les deux binômes doivent alors se mettre d'accord sur leur choix de candidat. Ils doivent ensuite essayer de convaincre un autre groupe de quatre étudiants et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un consensus soit obtenu par tous les étudiants. Ceux-ci ont alors le droit de connaître le choix des candidats du psychologue.

#### **Conclusion**

Si nous ne devons retenir que deux raisons de la motivation accrue des étudiants pour ce cours, nous citerions, d'une part, l'authenticité des documents et de la situation et d'autre part, le mariage entre TICE et approche communicative. Le recours au multimédia dans ce contexte ne laisse aucun étudiant au bord de la route, quel que soit son niveau. Notre défi, sur notre propre île du multimédia, est de continuer à trouver d'autres documents qui nous permettent de créer des séquences pédagogiques aussi motivantes pour nos étudiants !